

# A teoria dos bens jurídicos aplicada aos video games e a relação com o Direito Penal

*The theory of legal interests applied to video games and the relationship with Criminal Law*

Luís Felipe Ferraz, Luiza Borges Reis, Edgard Silva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Núcleo de Computação (NUCOMP) – Escola Superior de Tecnologia (EST)  
Universidade do Estado do Amazonas (UEA)  
Manaus – AM – Brasil

advluisferraz@gmail.com, luizabr18@hotmail.com, elsilva@uea.edu.br

**Abstract.** *This work, based on bibliographical research of a deductive nature, explores the possibility of applying Criminal Law, according to Claus Roxin's perspective, to delineate the relationship between violence and video games. We analyze Roxin's Theory of Legal Good, the history of video games and the social perception of this entertainment. We compare arguments for and against the use of Criminal Law, considering Roxin's restrictions and contemporary studies. We conclude that the use of Criminal Law requires caution to avoid restrictions on freedom.*

**Keywords.** *Video games, Violence, Criminal Law, Theory of Legal Goods.*

**Resumo.** *Este trabalho, fundamentado em pesquisa bibliográfica de natureza dedutiva, explora a possibilidade de aplicação do Direito Penal, conforme a perspectiva de Claus Roxin, para traçar a relação entre violência e videogames. Analisamos a Teoria do Bem Jurídico de Roxin, o histórico dos videogames e a percepção social sobre esse entretenimento. Confrontamos argumentos favoráveis e contrários ao uso do Direito Penal, considerando as restrições de Roxin e estudos contemporâneos. Concluímos que a utilização do Direito Penal requer cautela para evitar restrições à liberdade.*

**Keywords.** *Videogames, Violência, Direito Penal, Teoria do Bem Jurídico.*

## 1. Introdução

Os jogos eletrônicos se destacam como uma parte significativa do entretenimento contemporâneo, despertando debates acalorados sobre uma possível associação com a criminalidade.

Essa discussão transcendeu os limites do debate público, adentrando o campo judiciário e, notavelmente, o legislativo brasileiro. Aqui, autoridades têm considerado o uso do Direito Penal como meio de abordar essa questão complexa, destacando uma preocupação substancial com os impactos sociais dos jogos eletrônicos.

O texto propõe uma análise crítica dessa abordagem legislativa à luz das ideias de Claus Roxin, um destacado doutrinador jurídico. Roxin, notoriamente conhecido por sua Teoria dos Bens Jurídicos, oferece um arcabouço conceitual para entender a função do Direito Penal. Ao questionar se essa abordagem penal é realmente necessária ou adequada para lidar com os jogos eletrônicos, o texto levanta importantes reflexões sobre o papel do Estado na regulação do entretenimento digital e na preservação da segurança pública.

## **1.1. Conceitos Gerais de bem jurídico**

A fim de iniciarmos os estudos a respeito da correlação entre a função do Direito Penal, seus bens jurídicos com a “violência” dos jogos eletrônicos, devemos delimitar o que seriam os bens jurídicos.

Bem é tudo que tem valor para o ser humano [Prado 2014]. Bens jurídicos são tudo aquilo que possui valor para o ser humano e estão relacionados à ideia de utilidade, atendendo alguma necessidade humana específica.

Essa definição conecta-se intimamente com uma avaliação subjetiva entre o ser humano e a necessidade de determinado bem. A partir disso, surge uma discussão sobre quais bens jurídicos devem guiar a atuação do Direito Penal, quais são relevantes e úteis o suficiente para balizar sua atividade, com o objetivo de definir o escopo do Direito Penal e, conseqüentemente, evitar injustiças penais.

## **1.2. O conceito da Função do Direito Penal por Roxin**

Roxin, autor do projeto para reformular o Direito Penal alemão de 1966, levava como Princípio, descrito no artigo segundo, parágrafo primeiro do referido projeto, que as penas e medidas assecuratórias devem objetivar assegurar os bens jurídicos e a reinserção do autor na sociedade [Roxin 2013, p.12]. O Doutrinador entendeu que a moral, os valores não guiariam mais o que viria a ser bem jurídico e, portanto, as práticas não seriam puníveis por não ferirem bens jurídicos, visto que os bem jurídicos seriam intatos.

Instalava-se então a ideia da função do Direito Penal tida por Roxin, nada mais que a proteção de bens jurídicos desvinculados à discricionariedade do legislador. Sendo o Direito Penal, portanto, instrumento para a proteção de bens jurídicos, desvinculado de discricionariedade do legislador e de valores que não fossem fundamentais para pacífica coexistência em sociedade.

## **1.3. O conceito de bens jurídicos penais por Roxin**

Ao falar de Direito Penal, Roxin entendia que seria necessário compreender a função social exercida por ele. Se, para o doutrinador, a função do Direito Penal, em linhas gerais, é a proteção de bens jurídicos, a função social seria garantir a existência pacífica, livre e segura, quando outras medidas menos agressivas à liberdade falharem, restando, como última opção, o Direito Penal [Roxin 2013, p.17].

São elementos da vida real. De exemplo, temos: Vida, a integridade do corpo; Propriedade, a liberdade de dispor de bens etc. Logo, bens jurídicos não possuem um caráter materializado e sim substancializado, fazem parte da realidade [Roxin 2013, p.18].

Claus Roxin entende como inaceitáveis normas penais que atentem contra os direitos humanos ou que sejam fundadas em ideologias dos legisladores. Também entende que não caberia ao legislador utilizar o Direito Penal para tutelar aquela pessoa que fere o próprio bem jurídico [Roxin 2013, p.23].

Como última limitação ao legislador, Claus Roxin enfatiza que os bens jurídicos devem ser fundamentados empiricamente. Ele destaca que no Código Penal alemão existiam muitas normas que tipificavam práticas por não serem “idôneas”. Penalizar uma ação simplesmente porque o legislador a considera “inidônea” ou por perturbar a paz pública, sem fundamentação empírica, não seria legítimo [Roxin 2013, p.25].

Seriam normas que refletiriam concepções ou valores individuais do legislador, ou até mesmo poderiam cair no caso das limitações anteriores, como os tabus. Só é possível tipificar determinadas condutas quando se comprova empiricamente que elas causarão dano à sociedade, argumentando e fundamentando. Caso contrário, essas normas não estariam protegendo efetivamente os bens jurídicos.

## **2. O distanciamento do discurso entre a criminalização dos videogames e a função do direito penal**

As cruzadas dos empreendedores morais chegaram aos videogames na década de 70, quando o mercado ainda engatinhava. A primeira vítima foi o game *Death Race* de 1976 [Khaled Jr 2018, p.41].

A produtora *Exidy* tentou surfar a onda produzida pelo filme de mesmo nome. O jornal *Associated Press* publicou a matéria da jornalista Wendy Walker apud Kahled [Khaled Jr 2018, p.43] a respeito do jogo, tendo na sua primeira linha os dizeres “Por apenas 25 centavos você pode fingir que atropela pedestres com um carro”.

O medo é mercadoria de venda. Com o passar do tempo, desde os quadrinhos até chegar ao início dos videogames com *Death Race* e até os dias de hoje, viu-se a mídia fomentando o medo e produzindo uma sensação de insegurança.

Kenneth Thompson destaca como elementos do pânico moral: algo é definido como ameaça para certos valores. Por sua vez, a ameaça é desenhada da forma mais rasa para a compreensão mais simples e rapidamente se torna uma preocupação. Existe resposta dos experts e formadores de opinião; o pânico enfraquece ou causa mudanças sociais [Thompson 2005].

Ainda Thompson, vê a mídia como um meio de entretenimento, haja vista que ela vende a notícia. Assim, ao fabricar o seu produto de venda ela se vale de meios que engrandecem a sensualidade da matéria, que a torne mais atrativa para aquele que irá consumi-la. Logo, dá a elas um teor moral mascarado no meio de uma narrativa dramática a fim de sanar as pressões do mercado [Thompson 2005].

*Death Race* era o jogo em que se poderia pagar barato para atropelar pedestres, segundo a mídia da época de seus lançamentos. O sensacionalismo foi tomando força, até chegar a Columbine, momento em que a mídia tomou mais fôlego para vender essa correlação [Toppo 2009].

A mídia foi então, o meio pelo qual os empreendedores morais tiravam a oportunidade para se propagar, usam do produto vendido pela mídia para replicar o discurso e alimentar o pânico moral.

Esta prática de criminalização quando empregada por aqueles que possuem certo controle social (legisladores, mídia), é forte o suficiente para causarem repúdio na sociedade para com seus alvos afirmou Jeff Ferrell [Ferrell 2005].

Segundo o professor Salah Khaled [Khaled Jr 2018], a criminalização destas criações culturais é criada pela grande mídia. Assim, religiosos, advogados, jornalistas tentam criar uma imagem distorcida e criminalizada destes trabalhos, sendo estes agentes chamados de empreendedores morais.

Como a mídia vê nos games um produto que pode gerar medo na sociedade,

por ser algo novo ou por chamar atenção, como apontou Cohen [Cohen 2011], logo os empreendedores morais viram na mídia matérias que se replicadas os propagariam da mesma forma que a mídia vende as notícias.

Os empreendedores morais passaram a vender a correlação de causa e efeito e então a se utilizar de falsos especialistas, para dar uma falsa ilusão de credibilidade. Construíram então os próprios significados do que deveria ser combatido [Cohen 2011].

Assim, o professor Salah Khaled [Khaled Jr 2018, p.31] ao interpretar Jeff Ferrell [Ferrell 2005] diz:

“Nesse sentido os criminólogos ampliam a noção de “criminalização” para incluir mais do que a simples criação e aplicação da lei penal. Cada vez mais, é investigado o processo mais amplo de criminalização cultural, ou seja, a reconstrução mediada de significado e de percepção em torno das questões de cultura e crime.”

Logo, define-se o que é criminoso ou socialmente reprovável. A influência desse poder irá se refletir nas leis, que definirão quais seriam os passatempos aceitáveis e quais seriam ilegais afirmou Mike Presdee [Presdee 2003].

Roxin percebeu em 1973 que, ao descriminalizar condutas sexuais anteriormente criminalizadas, como a homossexualidade, os legisladores tornaram essa conduta neutra aos olhos da sociedade. Isso mostra que quando os legisladores se desvinculam de suas próprias visões morais e adotam uma postura neutra, conseguem proteger os bens jurídicos, beneficiando o bem-estar social. Porém, quando moralistas usam sua moralidade para criminalizar aspectos culturais, se afastam da Teoria do Bem Jurídico de Roxin, podendo levar a um Estado de terror que restringe a liberdade.

Quando moralistas criminalizam formas de entretenimento com base em sua discricionariedade, estão se distanciando da Teoria do Bem Jurídico de Roxin e prejudicando a função do Direito Penal. Isso desvia o foco da proteção dos bens jurídicos importantes, afetando a legitimidade e eficácia do sistema jurídico.

Logo, os empreendedores morais podem ser legisladores, que nos dias atuais são os mais importantes propagadores do pânico moral e também são exemplos de como não se deve usar o poder legiferante.

Como se viu ao longo da pesquisa, se a mídia eleger determinado jogo como inimigo ou propagador de criminalidade, estaria este dentro dos “parâmetros” escritos pelo legislador, sem que haja a real certeza de causa e efeito.

Nota-se aqui, mais uma limitação imposta por Roxin para se utilizar o direito penal. Não se pode criminalizar algo sem que seja debatido a fundo e se tenha certeza eminente do risco para a sociedade.

Outros projetos de lei surgiram ao longo dos anos, não apenas com falhas na definição do que realmente promove a violência, mas também carregados de valores morais. Um exemplo é o projeto de lei 6868/2006 de Laura Carneiro (PFL/RJ), que propunha que os estabelecimentos que oferecessem jogos eletrônicos com temas de

violência ou considerados imorais fossem obrigados a criar áreas restritas para esses jogos e proibir a venda para crianças e adolescentes [Carneiro 2006].

Os ensinamentos de Kenneth Thompson [Thompson 2005], à respeito dos elementos do pânico moral, estão presentes no projeto de lei supracitado [Carneiro 2006]. Os games foram definidos como ameaças para certos valores; a ameaça e desenhada da forma mais rasa para a compreensão mais simples.

Logo, têm-se esses exemplos de projeto de lei, como propagadores do pânico moral e infundados em um debate empírico eficiente.

Assim, à luz dos ensinamentos de Roxin, é cristalino que os legisladores brasileiros não estão atentos aos fundamentos que guiam o direito penal para Roxin, uma vez que, legislam fundados em pânico moral sem o devido debate empírico.

Basear-se apenas na perspectiva do legislador, sem embasamento empírico e centrado apenas em valores, apresenta dois problemas. Primeiro, há o conceito criminológico da "cifra negra", que representa a diferença entre o que realmente acontece e o que é conhecido pelas autoridades.

O distanciamento entre o que realmente ocorre e o que é percebido pelas autoridades é uma incerteza. Quando se trata de criminalizar videogames violentos, não se pode afirmar que isso reduzirá os crimes sem estudos científicos adequados.

O segundo problema diz respeito à estrutura de comunicação da sociedade. Zaffaroni destaca que houve uma mudança na comunicação das pessoas dentro de uma sociedade tecnocientífica, devido à predominância dos meios de comunicação. Esses meios não apenas oferecem uma imagem distorcida da realidade, mas também produzem uma realidade conforme regras direcionadas a certos grupos [Zaffaroni 2001, p.132].

Sejam leis criminalizantes como a PL 1654/1996 [Anghinetti 1996] ou ações movidas contra os games, assim como nos Estados Unidos após os massacres, devem ser fundamentadas em mais estudos.

Ferguson [Ferguson et al. 2012, Ferguson 2013] ao analisar os massacres estadunidenses e os estudos a respeito deles viu que os atiradores são minoria das pessoas da sociedade e via de regra acabam mortos, o que faz com que as pesquisas sobre eles e suas motivações resem inconclusivas.

Não obstante, o pesquisador David Elkind [Elkind 2009], o qual fora coordenador o Departamento de Estudos Infantis na Tuff University, estudou a relação de causa e efeito na época que iniciaram os debates nos Estados Unidos a respeito da violência.

Entendia Elkind que existiam preocupações muito mais sérias que poderiam afetar os jovens do que os games, como a preocupação escolar, pressão de colegas, violência e sexo na televisão. Entendeu os games como inofensivos se comparados a televisão, mesmo que apenas se assistissem aos noticiários [Elkind 2009].

David Scott viu que os pais não estariam dispostos a ter um diálogo com seus filhos sobre o que consomem como forma de entretenimento e isso seria um problema. Concluiu então que os games e os arcades eram um alvo mais fácil e direto para tirar as pressões dos pais acerca de sua responsabilidade de criação, elegendo-os como bodes expiatórios [Clark Scott 1982].

Portanto, viu-se: segundo Thompson [Thompson 2005], o medo pode ser mercadoria de venda; a comunicação da mídia altera a realidade apontou Zaffaroni [Zaffaroni 2001]; Kenneth Thompson [Thompson 2005] ensina que a mídia propaga uma suposta vontade da população e os políticos se valem desta mensagem para passar a imagem de que falam em nome de todos; Ferrell [Ferrell 2005] e Sanders, ensinam sobre o silenciar aquilo que ir contra a vontade da autoridade; para Elkind [Elkind 2009], os jogos são bode expiatório para não enfrentar outros problemas mais sérios.

Ao ler as propostas de leis a respeito dos games, observa-se o quão fundado em questões discricionárias e morais subjetivas está o legislador brasileiro. Infligem então os limites dados para Roxin, valendo-se do direito penal como ferramenta para atacar um inimigo ilusório guiado pela mídia, e não um que seja cientificamente comprovado.

Nasce então outro problema: há aqueles que buscam se fundamentar em pesquisas dotadas de cunho moral, como os estudos de Grossman [Grossman 2018], ou os de Werthan para dar embasamento científico às propostas.

Disfarçam-se convicções morais em pesquisas. Neste giro, Becker diz: “um moralismo que exclui a investigação empírica, decidindo *a priori*, questões de fato, é cientificamente imoral” [Becker 2008].

Mesmo que demonstrado como os legisladores infligem os limites propostos por Roxin, ainda sim a mídia continua a exaltar uma correlação entre os games e a violência e os legisladores continuam se valendo disso para legislar.

Voltar-se-á a pesquisa agora para a correlação entre os games e a violência, argumento usado pelos empreendedores morais, legisladores como se pode observar neste item, para sustentar seu fundamento.

Assim, por mais que já haja motivos suficientes para concluir que videogames não merecem atenção do direito penal, ainda sim, é preciso limpar por completo qualquer argumento que sustente essa necessidade.

### **3. A (des)necessidade do Direito Penal para os videogames.**

Como muitos dos empreendedores morais se embasam em estudos científicos para dar credibilidade para suas teses, observar-se-á os principais estudos e analisar se existe algum fundamento plausível para o uso do direito penal ou não.

As pesquisas a respeito da correlação entre os games e a violência tiveram ao surgimento junto ao dos games em si. Todavia, após Columbine os estudos ganharam mais importância e notoriedade para responder a demanda midiática da época [Khaled Jr 2018, p.338].

Muito estudo fora elaborado em países estrangeiros, portanto, para trabalhar de forma sintética, serão utilizadas as pesquisas feitas por Christopher Ferguson acerca de várias outras pesquisas neste tema e as interpretações do professor Salah Khaled.

Os primeiros estudos foram feitos pela Academia Americana de Pediatria, em que David Cook, afirmava que em 3.500 estudos, apenas 18 deles afastavam a correlação. Anos depois Olson e Kutner, ao pesquisar as fontes desta pesquisa, encontraram que esta teria sido fundamentada nos estudos de Grossman [Grossman 2018].

Grossman, escritor do livro “*On Killing: The psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*”, fora desmentido depois pelo MIT. Não obstante, em seus estudos Grossman, cita a Unesco, e que esta teria chegado ao número de 3.500 estudos posteriormente replicados pela Academia Americana de Pediatria. Olson e Kutner [Kutner e Olson 2008] ao checarem, viram que não há menção de onde a Unesco teria tirado seus dados.

Olson e Kutner concluíram: “estudos acadêmicos são munição muito valiosa em batalhas políticas locais, estaduais e nacionais; o destino de muitas verbas estatais e carreiras está em jogo.” [Kutner e Olson 2008].

Um dos estudos mais conhecidos foi o chamado *General Aggression Model* (GAM) de Craig Anderson e Brad Bushman de 2011 [DeWall et al. 2011]. O GAM estuda os indivíduos e sua relação de agressividade com o meio e como agem quando expostos a violência. Os pesquisadores citam os ocorridos em Columbine, ligando-os aos games jogados pelos jovens. Os autores fazem breve síntese da história dos games, segundo eles inicialmente inofensivos, mas após o advento de *Mortal Kombat*, o entretenimento teria sido tomado por games violentos.

Por meio de suas pesquisas em laboratório sustentam que os jogadores que estão expostos a este tipo de entretenimento estão sendo afetados em curto e longo prazo. Os jogos possibilitam influências no âmbito da cognição, emoção e excitação.

Assim, o jogador que acaba de consumir a violência do jogo fica mais propenso a interpretar as situações cotidianas da mesma maneira que no jogo, mais agressivamente. Cria-se um *script* agressivo e pensamentos hostis [Khaled Jr 2018]. O GAM foi adotado por inúmeros pesquisadores em seus artigos e é tido como a explicação satisfatória acerca de comportamentos violentos.

Primeiramente cabe dizer que o GAM mede a agressividade, o quão agressiva ficaria a pessoa se entrasse em contato com conteúdo violento. Todavia, por mais que já se saiba que exista a possibilidade de crescimento da agressividade do consumidor, isso não necessariamente representa que este seria passível de cometer uma violência no mundo fenomênico.

Para ilustrar, Bushman foi entrevistado por Jason Schreier pelo site Kotaku a respeito de sua pesquisa. Na entrevista, declarou que outros meios de entretenimento poderiam ser tão influentes quanto os games e quando questionado se para ele estaria claro que violência equivale à agressividade, resposta foi direta [Schreier 2013]:

”Não há como saber. Não podemos dar facas e armas aos participantes e ver o que fazem com elas, não seria ético. Mas podemos usar medidas éticas nas quais eles podem atingir fisicamente ou de outro modo as pessoas e essas medidas consistentemente mostram que jogadores de games mais violentos são mais agressivos que jogadores de games não violentos. É mais provável que esfaqueiem, estuprem ou atirem em alguém, eu não sei. Esses eventos são muito raros e nós não podemos estudá-los de forma ética, portanto, não sei qual a ligação entre os games violentos e o comportamento criminal violento. Mas sabemos que existe uma ligação entre jogar jogos violentos e formas mais comuns de comportamento agressivo, como se envolver em brigas.”.

Ainda assim, não se pode levar os estudos do GAM de forma isolada e assumir que, de fato, existe uma correlação entre agressividade e perda de sentimentos, ligada aos games, haja vista que existem questões abertas sobre essa agressividade no mundo fenomênico.

Assim, os estudos de Ferguson analisaram as pesquisas acerca do tema em questão para averiguar o quão mais agressivo ficaria a pessoa se exposta a games violentos. A resposta: 0.06%. Em entrevista ao site *Kotaku* declarou [Schreier 2013]:

”Vamos imaginar que você jogou um game violento e ele o tornou 0.5% mais agressivo, você perceberia isso? Penso que não. Para contextualizar, se amanhã você estiver 0.5% mais feliz, o que isso significaria? É um efeito minúsculo. Se meu filho estivesse 0,5% mais agressivo que ontem, penso que não notaria.”

Se levar em consideração os resultados de ambos os estudos, poderá concluir que existe uma correlação entre games e agressividade, mas não necessariamente que a agressividade irá causar consequências reais ao mundo fenomênico e, portanto, uma lesão a um bem jurídico.

Logo, se não há concretude de dano, não há nem que se falar em uma sólida ameaça a um bem estar social como pregam aqueles que defendem a correlação.

Todavia, ainda há mais pontos a serem analisados acerca da GAM e dos estudos que dela se desdobraram. Em regra, o GAM usava em seus testes comparações entre jogadores de jogo com mecânicas violentas (jogos FPS) e jogos de mecânica não violenta (jogos de esporte), assim seus resultados apontavam que os jogadores de games violentos teriam mais suscetibilidade a se tornarem mais agressivos.

Adachi e Willoughby [Adachi e Willoughby 2011] partiram então para entender o porquê de jogos de mecânicas violentas influenciarem mais os jogadores. Em seus estudos, perceberam que jogos violentos tendem a ser mais competitivos, haja vista que requer raciocínio mais rápido, maior velocidade em execução de tarefas e atenção constante.



Argumentam também que jogos não violentos que possuam características competitivas podem aumentar o nível de agressividade até mais que o jogo violento. Segundo eles [Adachi e Willoughby 2011], comparar estes tipos de jogos afetaria o resultado, uma vez que as pesquisas são feitas com jogos muito discrepantes entre si. Ou seja, de um lado jogos que exigem muito do jogador e do outro, jogos muito fáceis em comparação.

Olson e Kutner em seus estudos chegaram a conclusões parecidas. Apontam que para a comparação entre games violentos e não violentos tenha sentido, é necessário confrontar games de níveis de excitação emocional e fisiológicas semelhantes [Kutner e Olson 2008].

Adachi e Willoughby viram que os estudos se fundamentavam em jogar estes jogos durante 5 a 25 minutos a depender do estudo. Entenderam que é um tempo ínfimo e insuficiente para que o jogador tome contato suficiente para compreender o jogo, isso gera nos jogadores um sentimento de falha, que conseqüentemente, geraria o sentimento de agressividade [Adachi e Willoughby 2011].

Em outros estudos Simon Goodson e Sarah Pearson perceberam que jogos de futebol provocam reações físicas e emocionais muito intensas que jogos violentos. Os estudos foram feitos com parâmetros semelhantes aos encontrados no GAM. Viram que os participantes possuem impulsos cerebrais mais fortes para a atividade que objetiva “marcar gol” ou “fazer falta” do que a que objetiva “matar alguém” [Goodson et al. 2010].

Não obstante, também existem muitas outras pesquisas que apontam resultados positivos a respeito dos games.

Dentre os resultados têm-se: efeitos pedagógicos dos games; benefícios físicos e mentais (visão, equilíbrio, coordenação motora, memória e capacidade de planejamento, flexibilidade cognitiva); jogar ajuda no combate a doenças mentais e no alívio de dor.

Gee em seus estudos a respeito do uso dos videogames do meio acadêmico, compreendeu que seria uma forma muito eficiente de fazer com que o educando realizasse tarefas difíceis [Gee 2005].

Greenfield, por sua vez observou que os jogadores são exigidos por meio dos jogos a desenvolver habilidades únicas [Greenfield 1988].

Após análise de tantas pesquisas, se pode ver a quão inconclusiva é a correlação entre games e a violência. Resta impossível afirmar uma homogeneização dos assuntos, dada a dificuldade de abordar o tema de forma exata a responder a pergunta, se os games realmente são perigosos para a sociedade ou não.

Já se apresentam elementos suficientes para concluir a desnecessidade do Direito Penal acerca da matéria. Uma vez que não há que se falar em um substancial dano a sociedade pode-se então estar apenas lidando com a hipótese de um futuro dano.

Viu-se que não há que se falar em certeza absoluta a respeito da discussão dos games serem gatilhos para a criminalidade. Logo, valer-se de pesquisas não garantiria ao legislador o fundamento empírico para tanto.

Logo, se não há embasamento empírico que o fundamente e existe um pânico moral que influencia, devemos concluir que suas motivações estariam fundamentadas em

valores e discricionarietàde.

Roxin veementemente rechaça qualquer utilização de valores ou discricionarietàde para a utilização do direito penal, e a única hipótese de assegurar valores que entende possível é a ligada a proteção de sentimentos. Todavia, mesmo ainda nesta liberdade dada ao legislador só poderia ser aplica se houvesse uma ameaça. No caso em questão não há a mínima comprovação que se trata de uma ameaça.

Ademais, mesmo que existisse uma comprovada correlação entre efeitos negativos aos jogadores, não cabe ao legislador a proteção de uma autolesão a um bem jurídico, sob pena de estar interferindo em sua liberdade, como se pode ver item 1.3 desta pesquisa. Cabe a própria pessoa ter a consciência de suas atitudes, não o Estado, em demasiada monta.

Por fim, conclui-se que não há bens jurídicos passíveis de serem tutelados pelo legislador, logo não cabe ao Direito Penal tal discussão.

#### **4. Conclusão**

Este texto aborda como o Direito Penal, influenciado pela Teoria do Bem Jurídico de Claus Roxin, inicialmente impunha restrições para proteger a liberdade da sociedade.

No entanto, ao lidar com jogos eletrônicos, essas limitações eram ignoradas devido a um fenômeno de pânico moral. Empreendedores morais aproveitavam-se desse pânico para promover agendas próprias, levando à criminalização dos jogos sob a justificativa de uma suposta relação com a violência.

Apesar da controvérsia na doutrina, essa tendência se reflete cada vez mais, na jurisprudência internacional. A pesquisa evidencia uma dissonância entre a função do Direito Penal e como ele é aplicado, demonstrando como o empreendedorismo moral e o pânico moral influenciam o legislativo brasileiro, levando-o a usar o Direito Penal de maneira contrária aos princípios de Roxin.

#### **Referências**

- Adachi, P. J. e Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent behavior*, 16(1):55–62.
- Anghinetti, H. (19/03/1996). Pl 1654/1996. *Camara dos Deputados*. Acesso em: 23/2/2022.
- Becker, H. S. (2008). *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Editora Schwarcz-Companhia das Letras.
- Carneiro, L. (2006). Projeto de lei 6868/2006. acrescenta parágrafo ao art. 74 e ao art. 81 da lei 8.069. de 13 de julho de 1990, estatuto da criança e do adolescente. Brasília: Câmara dos deputados. [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=388404&filename=PL+6868/2006](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=388404&filename=PL+6868/2006). Acessado em: 14 de maio de 2020.
- Clark Scott, D. (1982). The lure of pac-man; parents voice concern over video game centers. *The Christian Science Monitor*. Acessado em: 21 de fevereiro de 2020.
- Cohen, S. (2011). *Folk devils and moral panics*. Routledge.

- DeWall, C. N., Anderson, C. A., e Bushman, B. J. (2011). The general aggression model: Theoretical extensions to violence. *Psychology of violence*, 1(3):245.
- Elkind, D. (2009). *The hurried child*. Da Capo Lifelong Books.
- Ferguson, C. J. (2013). Violent video games and the supreme court: Lessons for the scientific community in the wake of brown v. entertainment merchants association. *American Psychologist*, 68(2):57.
- Ferguson, C. J., San Miguel, C., Garza, A., e Jerabeck, J. M. (2012). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. *Journal of psychiatric research*, 46(2):141–146.
- Ferrell, J. (2005). Crime and culture. *Criminology*, 2:157–175.
- Gee, J. P. (2005). Literacies, schools, and kinds of people in the new capitalism. *Language, literacy, and power in schooling*, pages 223–239.
- Goodson, S., Pearson, S., e Helen, G. (2010). Violent video games: The media scapegoat for an aggressive society. *Nottingham Trent University*. Acessado em: 20 de março de 2020.
- Greenfield, P. M. (1988). *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames*, volume 32. Summus Editorial.
- Grossman, D. (2018). On killing: The psychological cost of learning to kill in war and society. In *The Political Self*, pages 141–155. Routledge.
- Khaled Jr, S. H. (2018). *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*. Editora José Olympio. 1ª Edição.
- Kutner, L. e Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. Simon and Schuster.
- Prado, L. R. (2014). Bem jurídico-penal e constituição. rev. e ampl. *São Paulo: Revista dos Tribunais*. 7ª Edição.
- Presdee, M. (2003). *Cultural criminology and the carnival of crime*. Routledge.
- Roxin, C. (2013). *A proteção de bens jurídicos como função do Direito Penal*. Livraria do Advogado. 2º edição, 3ª tiragem, Porto Alegre.
- Schreier, J. (2013). From halo to hot sauce: What 25 years of violent video game research looks like. *Kotaku Longreads*. Acessado em: 19 de maio de 2020.
- Thompson, K. (2005). *Moral panics*. Routledge.
- Toppo, G. (2009). 10 years later, the real story behind columbine. [http://usatoday30.usatoday.com/news/nation/2009-04-13-columbine-myths\\_N.htm](http://usatoday30.usatoday.com/news/nation/2009-04-13-columbine-myths_N.htm). Acessado em: 12/04/2024.
- Zaffaroni, E. R. (2001). *Em busca das penas perdidas: a perda de legitimidade do sistema penal*. Revan.